

Análisis de valores y competencias de los videojuegos más vendidos en 2014

Jesús Espinar Suárez



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo Final de Grado

Especialidad Educación Física

Investigación educativa

Curso 2015/2016

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en un análisis sobre los valores educativos y competencias que se desarrollan en los 4 videojuegos más vendidos en España, según los datos consolidados de 2014 en las dos grandes compañías que existen en la actualidad y en las plataformas más actuales de dichas compañías (*Sony-PlayStation* y *Microsoft-Xbox*).

Los videojuegos son una gran herramienta de ocio, cuya utilidad lúdica es complementaria con un uso educativo, a pesar de que, en ocasiones, se valoran como un ejemplo de influencia negativa. La investigación se basa en el análisis de contenido, identificando aquellos factores decisivos en el proceso de desarrollo de la infancia y de la juventud. Se valoran, entre otros aspectos, el fomento de los reflejos, la imaginación, la resolución de problemas, etc., además de la presencia de temáticas como la guerra, la paz, valores cívicos, y la cooperación entre otras. En resumen, se analiza el contenido desde un punto de vista pedagógico.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos, Educación en valores, Análisis de contenido, Educación no formal, competencias.

ÍNDICE

	Pág.
1. Introducción y justificación	4 - 6
2. Marco teórico	6 – 9
2.1. Actividad Intergeneracional	8 - 9
3. Objetivos	9 - 10
4. Hipótesis	10 - 11
5. Metodología	11 - 12
5.1. Muestra y casos estudiados	11
5.2. Instrumento de valoración (Ficha)	12
6. Análisis y resultados	13 - 20
7. Comparativa	21 - 22
8. Conclusiones	22 - 23
9. Bibliografía y fuentes	23 - 25
9.1. Referencias bibliográficas	23 - 24
9.2. Webgrafía	24 - 25
9.3. Juegos citados	25

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, los videojuegos son algo que está muy de moda en nuestra sociedad y que está presente tanto en los adultos como en los niños, pero, ¿hasta qué punto son los videojuegos buenos para los más pequeños? Las grandes compañías como Sony y Microsoft son las dos grandes potencias en este sector. La pregunta de partida, en el diseño de esta investigación es la siguiente: ¿Son los juegos más vendidos de estas dos marcas adecuados para la edad infantil y la juventud? Para responder a esta cuestión puede atenderse a numerosos aspectos, tales como las estrategias de marketing, el dispositivo de uso, etc. Sin embargo, este TFG se centra en analizar los contenidos de los videojuegos más vendidos de 2014, basando este estudio de las competencias y los valores.

En los videojuegos podemos encontrar una gran diversidad de temas que analizar, desde juegos que fomentan la violencia y la guerra, hasta juegos educativos, pasando por juegos deportivos en los que se potencia la cooperación, incluso existen juegos en los que hay discriminación de raza, violencias de género, así como la realización de actos ilegales y en contra de las normas y las leyes. Son numerosas las investigaciones que profundizan, entre otros ámbitos, en los beneficios para las “... destrezas y habilidades que los videojuegos pueden desarrollar en la mente infantil” (Pindado, 2005, pp. 57-58).

En este trabajo se analizan cuatro de los videojuegos más famosos y vendidos a lo largo del 2014¹, en los que observaremos los diferentes aspectos positivos con los que se puede trabajar desde el punto de vista pedagógico, además de qué valores pueden fomentar o que pueden llegar a incitar al/la niño/a a realizar y si son correctos para la vida cotidiana de este.

En Europa, el *Pan Europe Game Information* (PEGI)² es el sistema de codificación de los contenidos de los videojuegos, en el que señala para qué edad están recomendados los videojuegos y si pueden tener discriminación, violencia, un lenguaje no adecuado o escenas sexuales.

Los videojuegos forman parte de las industrias que se encuentran actualmente en lo más alto del mercado en los últimos años, un sector que, actualizando el tradicional concepto de

¹ <http://aevi.org.es/> (Fecha de consulta: 18/11/2015)

² www.pegi.info (Fecha de consulta: 02/12/2015).

industrias culturales, está centrado actualmente en la sociedad digital del ocio y las industrias creativas (Bustamante, 2011).

Hoy en día, los videojuegos son un gran aporte en la vida social de los jóvenes. Cada vez son más los juegos con modo *online* en el que los usuarios interactúan con otros usuarios que pueden ser vecinos suyos o, incluso, estar en la parte contraria del mundo. Eso nos lleva a ver los videojuegos como una herramienta de comunicación además de entretenimiento.

Los videojuegos proporcionan relaciones diferentes en función de los juegos. Encontramos los niños que juegan solos en sus casas, de manera individual al videojuego, reflejo de la sociedad contemporánea, pero también juegan *online*, es decir, sin necesidad de un compañero de juego en el mismo lugar que él, realizan una actividad con otras personas, de manera que establecen relaciones y redes sociales (Lacasa, 2011)

Los videojuegos, en definitiva, se convierten en foco de relaciones sociales entre colegas, conocidos..., ya que permiten la competición en red. Son frecuentes los diálogos y discusiones on-line de forma paralela al juego. Esto es importante, ya que son partícipes de un lenguaje específico que identifican como propio (Muros, Aragón y Bustos, 2013, p. 34).

El propósito fundamental de este trabajo es demostrar que no solo contienen violencia ni son malos, sino que en ocasiones son beneficiosos para la juventud y desarrollan su imaginación, y potencian sus reflejos y el trabajo cooperativo: “Como juegos, son un acto creativo, ficticio y experimental para los niños, qué significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita e implícita” (Sedeño, 2010, p. 184) Como resalta esta autora, los videojuegos consiguen que los niños tengan que cumplir unas reglas específicas para poder avanzar en el juego y eso puedes ayudarle a la hora de afrontar en su vida cotidiana con las diferentes reglas que hay en ella.

Los videojuegos siempre buscan que el usuario tenga que encontrar soluciones a los diferentes problemas que se le van presentando para poder ir avanzando en el juego. Eso conlleva a que desarrolle habilidades como la resolución de problemas y fomenta su empeño en conseguir, sin la ayuda de ninguna guía o truco, pasar solo los problemas que se le presentan, esto también puede dar que se fomente el trabajo en equipo en el caso de que el juego sea multijugador y se necesite que, entre varios jugadores, cooperen para pasar de nivel o solucionar un problema.

La industria del videojuego es muy amplia, como para que sea factible ir mirando uno a uno todos los juegos que salen al mercado. A través de estos cuatro juegos veremos si realmente el videojuego es algo que solo nos muestra cosas desagradables, como guerras o violencia; o si realmente favorece al desarrollo de estímulos que son adecuados para los niños y niñas.

Además, algo a tener en cuenta es que, casi siempre, los videojuegos se han vinculado con el sector básicamente masculino, para el que se crean estas producciones, ya que "... las chicas prefieren juegos en los que pueden crear en lugar de destruir" (Torné y Gil-Juárez, 2009, p. 36). Desde este punto de vista, parece ser que los juegos están más desarrollados para atraer a hombres que a mujeres: juegos deportivos, violentos, sexistas, etc., mientras que a las chicas siempre se las vincula con juegos sobre estilos de vida, de simulación en las que construyen, juegos estilo *Los sims* (Electronic Arts, 2000), *Animal Crossing* (Nintendo, 2001), etc. No obstante, el enfoque de género no es el criterio fundamental del análisis realizado en este trabajo, pero sí un aspecto a tener en cuenta en el análisis de contenido.

Motivaciones

Como estudiante de último año de Educación Primaria, es importante que un futuro maestro entienda y comprenda los contenidos lúdicos de la infancia y todos los aspectos narrativos que sean de interés para la edad de los niños con los que se va a trabajar. Además de eso, la implicación personal con respecto al ámbito de los videojuegos y de las nuevas tecnologías ha sido un factor importante a la hora de tomar la decisión de elegir la temática de este TFG. El vínculo del ámbito de ocio de las TIC es fundamental como línea de interés y de investigación del futuro docente.

2. MARCO TEÓRICO

A lo largo de los años, siempre se ha criticado a los videojuegos, insinuando que son algo que no puede ir acorde a la educación, algo que absorbe demasiado a los niños y jóvenes de la sociedad actual. Desde la década de los 70 hasta ahora, la evolución de los videojuegos ha experimentado un crecimiento notable en todos los niveles (Benito García, 2006),

transformándose en numerosos aspectos, que van desde los colores, las historias, la jugabilidad, etc., hasta los detalles cada vez más realistas de los propios personajes.

“La importancia de las nuevas tecnologías adquiere tal relevancia en esta sociedad acelerada, que ya ha sido llamada la sociedad de la información.” (Cuello, 2006, p. 32)

Las nuevas tecnologías son algo que existe hoy en día en la vida de cualquier joven, cada vez en edad más temprana. El uso de estas tecnologías es, a veces, un quebradero de cabeza para padres y docentes. Pues bien, aun creyendo que ese uso puede ser incorrecto, las TIC son una gran utilidad a la hora de la educación y el aprendizaje de los más jóvenes y algo que siempre les va a llamar la atención que el libro de papel.

A veces, se pregunta sobre el tiempo que pasan los jóvenes con las nuevas tecnologías, si hacen un uso correcto de estas, etc. Es cada vez más normal que se posean redes sociales en las que los niños interactúan y chatean, algo que, a través de los videojuegos con opción *online*, también se consigue mediante auriculares con micrófonos para poder hablar con otro usuario sin necesidad de estar en la misma habitación jugando. Aunque muchas veces no se quiere creer, las TIC son muy buenas tanto para docentes como para los padres, pueden ayudar a la comunicación del niño con otros compañeros, realizar búsquedas rápidas sobre cualquier tema que se desee, aprender jugando, etc., siempre y cuando se tenga los cuidados que se han de tener con los más pequeños para evitar que puedan cometer errores en el uso de estas.

Según Mark Prensky (2001), los educadores, a los que llama “inmigrantes digitales”, por pertenecer a una generación que se ha tenido que ir adaptando, deben especializarse para enseñar a los “nativos digitales”, es decir, a los jóvenes de hoy en día, de tal manera que así se pueda motivar a que aprendan a través de algo que les gusta.

Pero, ¿quiénes son los llamados “nativos digitales”? Pues bien, se trata de aquellos que han nacido y crecido con la tecnología, básicamente los jóvenes de hoy en día (Prensky, 2001). Jóvenes que desde que nacen están acostumbrados a un mundo en que cualquier cosa está dentro de las nuevas tecnologías, incluso hoy en día existen televisores que pueden conectarse a internet, relojes que permiten recibir llamadas o conectarse a una red social, y en ámbitos educativos tenemos las pizarras digitales, por lo tanto es deber de los docentes aprender y “actualizarse” en el mundo que rodea a los jóvenes que se pretende educar y conseguir entender ese mundo en el que viven.

Los nativos digitales son personas que prefieren hacer casi todo el trabajo conectados, e incluso realizar varias tareas a la vez, se podría decir que son multitarea, incluso a la hora

de jugar a cualquier videojuego, no es raro observar a cualquier jugador o *player* realizar otras tareas como puede ser visitar una de sus redes sociales o mantener conversaciones por el móvil con amigos mientras está jugando.

Los videojuegos entran dentro de esas nuevas tecnologías que los hace nativos digitales, y estos también pueden ser de ayuda para la educación de diferentes valores como la tolerancia, la cooperación, autoestima, responsabilidad, [...], (Pindado, 2005, p.65).

Hoy en día, la industria de los videojuegos es algo que siempre está en alza, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), este sector tiene una cuota de mercado más alta que el cine y la música.

Cada año el sector de los videojuegos crece y crece y es cada vez mayor el número de jugadores, ya sea a través de videoconsolas (*Xbox, PlayStation*), de ordenadores o a través del propio móvil. “Los videojuegos son una de las industrias más poderosas del mercado audiovisual, líder de la incorporación y difusión de los avances tecnológicos y en continua expansión” (Gil-Juárez y Vida, 2007, p. 20).

Actividad intergeneracional

Como ya se sabe, los videojuegos se trata de una actividad lúdica y social, pero eso no es de ahora, los videojuegos tienen casi 40 años de existencia en los que han evolucionado, y en los que muchos de los jugadores de antes, son ahora padres que comparten con sus hijos esa afición por los videojuegos. Existe la clara diferencia de que antiguamente, para poder disfrutar de los videojuegos, la mayoría tenían que ir a las salas recreativas donde estaban las máquinas a las que se llamaba *Arcade*, en el presente estos antiguos jugadores pueden disfrutar en su casa con sus hijos y conseguir una buena unión familiar. Esto, sin duda, alguna es otro aspecto positivo de los videojuegos, el que los padres de hoy en día hayan jugado a videojuegos, les proporciona una empatía mayor con sus hijos, les hace entender también si el videojuego es adecuado o no, etc.

Los videojuegos, al igual que las películas o series de TV, siempre han tenido una gran atracción hacía los más jóvenes, por eso, no resulta extraño ver que muchas de las películas más taquilleras o muchas series, tengan su adaptación al mundo de los videojuegos.

Una de los aspectos que más diferencia los videojuegos de las series o las películas, es que el niño tiene la oportunidad de interactuar y participar en la historia que está programada, y eso le hace sentirse protagonista e importante, no se dedica simplemente a mirar a la pantalla viendo la trama y la historia pasar, sino que toma decisiones para que esta avance e incluso en diferentes tipos de videojuegos, cambie.

Ahora bien, algo a tener en cuenta en los videojuegos, y que a veces se deja de lado y no se le da importancia alguna, es la narrativa, los diálogos que aparecen, las interacciones que hay en la propia historia de cada videojuego, diálogos en los que permiten al jugador escoger varias respuestas, o como alternativa, permiten realizar diferentes preguntas para ir encontrando pistas o datos que le permitan avanzar en esa parte del juego, que pueden influir de una manera u otra en la trama, como ocurre por ejemplo en *Broken Sword* (Revolution Software,1996), en el que se trata de avanzar resolviendo diferentes puzles mediante pistas que puedes ir cogiendo del escenario en el que se encuentre o mediante diálogos que se encuentren en dicho escenario (Pérez, 2012).

Aunque muchas veces no se crea, los videojuegos pueden ser de gran ayuda a la hora de impartir la docencia, siendo una herramienta de diversión podemos conseguir que los niños aprendan divirtiéndose, los nativos digitales no aprenden de la misma manera que aprendían los niños de antes, hay que conseguir llamar su atención a través del mundo en el que han nacido, y es cada vez más común encontrarse con videojuegos con aspectos educativos, no solo que desarrollen diferentes habilidades o valores, sino que enseñan matemáticas o lengua, o conocimiento del medio. Los juegos dan la oportunidad de plantear discusiones sobre los valores o incluso las normas morales. (Lacasa, 2011, p. 143) Sin ir más lejos, uno de los juegos analizados en este trabajo, ha sido realizado y desarrollado por varios docentes, como una aplicación nueva llamada *MinecraftEdu*³.

Los videojuegos, además, pueden servir de ayuda, no solo para niños, sino también para jóvenes y adolescentes, ya que jugar es una manera de prepararse para la vida adulta, al seguir las reglas que se encuentra en el juego; interiorizar valores y contravalores y de reducir tensiones negativas, ya que el juego permite que se evada, de alguna manera, del mundo real y se sienta cómodo y feliz (Ruiz y Díaz, 2010).

3. OBJETIVOS

3.1 Generales

1. Averiguar los valores educativos que se encuentran en los videojuegos analizados.
2. Identificar las competencias que contienen estos videojuegos desde el punto de vista educativos (psicomotricidad, desarrollo de la percepción espacial, etc.).

³ <http://minecraftedu.com/> (Fecha de consulta: 30/11/2015).

3. Comprobar si los videojuegos son adecuados para la edad escolar.
4. Profundizar en las posibilidades del uso de los videojuegos como herramienta educativa.
5. Analizar la vertiente educativa de los juegos más vendidos del mercado.
6. Analizar el contenido de diferentes videojuegos.

3.2 Procedimentales

1. Aprender a recabar información sobre el sector de los videojuegos en el mercado.
2. Adquirir pautas para aplicar una metodología de análisis de contenido.
3. Establecer y comparar diferentes variables en diferentes videojuegos
4. Desarrollar la capacidad de redactar y citar diferentes fuentes de manera correcta.
5. Tener la capacidad para redactar trabajos académicos.

4. PROBLEMÁTICA PLANTEADA E HIPÓTESIS

Problemática planteada

Una de las preguntas que se hacen los padres y educadores es ¿hasta qué punto son buenos los videojuegos para los más pequeños? Pues bien, muchos han sido los que han investigado sobre los beneficios de los videojuegos en términos educativos.

A lo largo de sus más de 30 años de evolución, los videojuegos han ido incorporando las características y capacidades de las nuevas tecnologías, como la combinación de nuevos lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, la interactividad, la capacidad para procesar información y la conectividad. (Gil, 2007, p. 12)

La hipótesis de esta investigación es la siguiente:

Los videojuegos no siempre tienen un influencia negativa en los jóvenes desde el punto de vista educativo. Lejos de “perder el tiempo”, el videojuego es una herramienta para estimular diversas capacidades y competencias... Los videojuegos estudiados fomentan reflejos, actitud de no darse por vencido y buscar soluciones a los problemas que se le van presentando, algunas veces con más tiempo, otras con menos; pero siempre buscando resolver el problema para conseguir avanzar.

Con esto se quiere decir que los videojuegos no son siempre negativos, son algo positivo a la hora de enseñar o de aprender, los niños pueden aprender diferentes valores, como por ejemplo, la amistad, cuando tienen que rescatar a un personaje que se encuentra en peligro, eso además les hará sentir que tienen un papel importante.

5. METODOLOGÍA

Se trata de una investigación en la que se va a llevar a cabo un análisis de contenido, especialmente desde la perspectiva narrativa (García Jiménez, 1991), destacando en los videojuegos la base audiovisual y multimedia, con una atención destacada al personaje (Cuesta Cambra y Menéndez Hevia, 2006) y a las acciones (Canet y Prósper, 2009, p. 44) que forman parte del relato o que se requieren por parte del/la jugador/a. Se trata de videojuegos que no han sido elegidos al azar, sino elegidos según el informe emitido por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) correspondiente a 2014⁴. Esta investigación, de carácter cualitativo, se centra en observar si esos juegos más vendidos tienen valores que se puedan utilizar en la docencia, o por si al contrario, contienen más contravalores y son inadecuados para la edad escolar y para los jóvenes.

5.1. Muestra y casos estudiados

Los cuatro juegos analizados, han sido escogidos específicamente al ser, según AEVI, los cuatro juegos más vendidos del año 2014, esto nos lleva a pensar que son los 4 juegos favoritos de los aficionados al mundo de los videojuegos, o también llamados *Gamers*. Dichos juegos han sido analizados en contenido para descubrir aquellos valores o contravalores que pueden fomentar en los más jóvenes y si son adecuados a la hora de desarrollar habilidades que puedan ser utilizadas de manera pedagógica. Los juegos según la lista del anuario de AEVI serían, del primero al cuarto, *FIFA 15*, *Minecraft*, *Grand Theft Auto V (GTA)*, *Call of Duty: Advanced Warfare*.⁵ Algunos casos, como por ejemplo GTA, vienen estando en el top 20 de listas desde 2013.

De estos juegos, también se ha partido de un conocimiento previo a través del análisis de contenido, demostrando que los juegos muestran valores importantes, más allá de los

⁴ <http://aevi.org.es/> (Fecha de consulta: 18/11/2015)

⁵ Grand Theft Auto V se encuentra en cuarta posición y Call of Duty en quinta ya que en tercera posición se repite FIFA 15 pero para una plataforma diferente.

contravalores, como la violencia, que mayoritariamente manchan la imagen de los videojuegos.

5.2. Instrumento de valoración (ficha de análisis)

Para tener en cuenta las diferentes variables que se han podido observar en los 4 juegos elegidos para el análisis, citados en el punto anterior, se ha llevado a cabo una comparación de diferentes variables con el propósito de observar las semejanzas y diferencias de los juegos que han sido escogidos (Tabla V). Estas variables han sido propuestas a través del conocimiento previo y de la investigación realizada para este trabajo, una vez conocida la historia, personajes, trama del juego, y diferentes funciones que posee cada uno (Tablas I-IV), se ha realizado la tabla comparativa para observar qué variables cumple cada videojuego y cuáles no. A través de dicha tabla se ha podido llegar a las conclusiones de si estos videojuegos, que han sido los más vendidos en el año 2014, serían de ayuda para desarrollar aspectos pedagógicos y si su influencia es positiva o negativa.

La ficha de análisis contará con diferentes partes que se han creído adecuadas para llevar a cabo el análisis de las muestras. La edad recomendada, ya que se quiere observar si serían adecuados para la edad escolar, siempre atendiendo a la edad ofrecida por PEGI; el género al que pertenece para saber de qué tipo de juego se trata y muchas veces esto nos ayuda a saber algunas de las características que posee; la sinopsis nos hace un pequeño resumen de la historia del juego, esto a veces puede ayudar a la hora de decidir si la historia es atractiva e incluso adecuada para los niños y niñas; la temática nos indica de qué tratará el juego; los personajes nos acercarán más al juego y saber qué tipo de rol puede tener el usuario cuando interactúe con el juego; la trama nos cuenta la historia concreta que hay dentro del juego y sobre que va a tratar la aventura que el usuario viva cuando juegue con él; una de las cosas más importantes del análisis es mirar algunas de las acciones que realizará el usuario cuando esté jugando, en este caso se señalan las que predominan que usa durante el tiempo de juego, acciones como pueden ser matar a enemigos, ayudar a compañeros o construir cualquier elemento; por último, observaremos las características del juego, respecto a que le pide el juego al usuario cuando este está jugando, esta parte es un aspecto muy importante ya que observaremos si fomentan valores como el trabajo cooperativo, si desarrollan los reflejos del niño/a, etc.

6. ANÁLISIS Y RESULTADOS

GRAND THEFT AUTO V	
Edad Recomendada	+18
Género	Acción-Aventura. Videojuego de mundo abierto
Sinopsis	Se trata de un juego de acción aventura en el que el usuario maneja a tres personajes, cada uno con su historia, y que a través de esas historias debe ir avanzando en el juego realizando misiones que van saliendo para completar. Este juego siempre ha sido muy criticado por su alto nivel de violencia, lenguaje vulgar, etc.
Temática	La temática principal de este videojuego es muy amplia: drogas, violencia, sexo, etc. Se trata de temas diferentes según el personaje al que se maneja, sin duda alguna lo que más predomina en este juego es la violencia, ya que permite al usuario desde disparar a la policía a la cabeza o a una mujer, como atropellar a la gente o a los perros, por otra parte, otro tema que destaca es el hurto, los jugadores pueden robar en casas, robar coches, pero sobre todo en golpes a bancos. Pero eso no quiere decir que el juego vaya de conseguir puntos haciendo estas acciones, por supuesto al ser un juego de mundo abierto (te permite andar con total libertad por el mapa), el usuario puede decidir qué hacer con todas esas acciones pero sin duda la finalidad del juego es vivir las tres historias que nos presentan e ir cumpliendo las misiones que en ellas aparecen, algunas con más violencia que otras. En la mayoría de las misiones que presenta el juego se realizan favores a otras personas, a veces con misión principal, otras como misión secundaria que el usuario escoge por placer.
Personajes⁶	- Michael: es un ladrón de bancos veterano y un experto con los

⁶ Esta información está sacada de la página oficial de RockStar (desarrollador y publicador del juego).
<http://www.rockstargames.com/V/es/info/mft>

	<p>conocimientos que solo se adquieren tras años como delincuente profesional de éxito. Ahora, retirado y cómodamente instalado en una especie de programa de protección de testigos extraoficial, Michael debe enfrentarse a sus propios problemas: una mujer que no puede dejar de gastar dinero y dos hijos malcriados a los que no entiende en absoluto. Michael salió de la mala vida y consiguió todo lo que quería, pero sigue siendo un desgraciado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trevor Philips: a Trevor no le interesa vivir según las reglas de nadie. Es un consumidor habitual de drogas, extremadamente volátil y propenso a arrebatos destructivos y a ataques de violencia. Fue compañero delictivo de Michael hace años. Cuanto menos se diga de él, mejor. - Franklin Clinton: Franklin, ex delincuente callejero, ahora en busca de oportunidades de verdad y dinero serio, trabaja embargando coches de lujo en un concesionario armenio que se dedica a timar a pretenciosos jóvenes con dinero fresco, vendiéndoles coches caros que no pueden permitirse. Cuando dejan de cumplir su calendario de pagos y no quieren devolver sus coches, Franklin se encarga de recuperarlos. 			
<p>Actividades y trama</p>	<p>La trama del videojuego no es una en concreto, ya que al haber tres personajes diferentes hace que haya tres tramas diferentes, depende del personaje nos encontramos con una historia sobre un psicópata, un ladrón retirado que es tentado a volver a recaer en ese mundo, y un joven que quiere salir de la pobreza de una manera no civilizada. Esta trama viene siendo normal en esta saga de videojuegos (GTA) y suele ser siempre la misma, con la única diferencia de que en esta entrega hay tres personajes diferentes que hacen que vivas la historia desde tres puntos de vista diferente.</p>			
	Disparar	X	Matar a enemigos	X

Acciones que realiza el jugador (predominan)	Resolver enigmas		Pelear	X
	Salvar a compañeros	X	Recibir premios	X
	Construir		Trabajar en equipo	
	Hablar con otros	X	Búsqueda de objetos para sobrevivir	
Características del juego (que se le pide al jugador)	Reflejos	X	Estrategia	X
	Psicomotricidad	X	Trabajo cooperativo	
	Competitividad		Desarrollo de la percepción espacial	X

Tabla I. Ficha de análisis de Grand Theft Auto V. Fuente: elaboración propia.

Call Of Duty: Advanced Warfare	
Edad recomendada	+18
Género	De disparos en primera persona
Sinopsis	En el año de 2054, un joven soldado llamado Jack Mitchell se une a un grupo de soldados de Estados Unidos comandados por el sargento Cormack, el objetivo principal es asegurar la capital de Corea del Sur, Seúl, la cual está resguardada por los KVA, liderados por el terrorista Hades. Un accidente en un avión cambiará la vida del joven soldado, el cual perderá el brazo y a su mejor amigo.
Temática	La temática es clara en los juegos de la saga Call of Duty (CoD), siempre bélica, en este caso una guerra futurista con armamento y equipamiento que no se encuentran en las otras entregas anteriores y que muchas ni existen en nuestra realidad.

Personajes⁷

- **Jack Mitchell:** eres el soldado avanzado. Estás a punto de descubrir hasta dónde puede llevarte el poder. En Call of Duty: Advanced Warfare, asumes el rol del soldado Jack Mitchell, un joven marine que se encuentra renacido y trabajando para la corporación Atlas. Vive la historia de un soldado que regresa del borde de la muerte unido a Atlas empleando un arsenal de armas y tecnología tan poderosa que ha cambiado la cara de la guerra para siempre.
- **Jonathan Irons:** es el fundador de la corporación Atlas. Jonathan Irons se ha convertido en uno de los hombres más poderosos del mundo. Su destreza como hombre de negocios es solo superada por su habilidad para la anticipación y dirección de cuestiones políticas. Ingenioso y astuto, desea el poder más que nada y tiene los medios para conseguirlo. La pregunta es ¿dónde quedarán aquellos que han venido a servirle y cuál será su búsqueda del “orden” en el mundo?
- **Cormack:** duro como los clavos y leal a cualquier fallo, el Sargento Cormack es un soldado de infantería, si es que alguna vez hubo uno. Él era líder de un escuadrón de la marina durante años, hasta que se le solicitó ser líder del cuerpo especial de los centinelas. Ahora, él persigue incansablemente a aquellos que dañan América, en el país o en el extranjero.
- **Gideon:** si necesitas que el trabajo salga bien, sea cual sea el riesgo, Gideon es tu hombre. Capitán Gideon recluta soldados avanzados para Atlas. Para él, es algo más que equipar a los cuerpos especiales con el mejor equipamiento. Él los está convirtiendo en los mejores soldados del mundo.
- **Iona:** conoce a Iona, un miembro del cuerpo especial de centinelas. Fría y distante, Iona no es muy habladora ni

⁷ Esta información está sacada de la página oficial de Call of Duty.
<https://www.callofduty.com/es/advancedwarfare>

	necesita serlo. Su habilidad como primer nivel de operadora es no hablar con ella. Preparada como francotiradora en las fuerzas especiales rusas Spetnaz. Ella ahora usa sus excepcionales habilidades para la corporación Atlas.			
Actividades y trama	La trama de este juego es en una guerra, como ocurre en las otras entregas de CoD, en este caso se ambienta en una guerra futurista, ambientada en el año 2054. El usuario puede elegir entre varias actividades que realizar en el juego: existe el modo campaña, que cuenta la historia del personaje principal (Jack Mitchell); el modo multijugador (<i>on-line</i>); modo <i>Survival</i> , en el que se trata de sobrevivir a oleadas de enemigos; y por último, el modo <i>Survival Zombi</i> al igual que el anterior pero los enemigos son zombis.			
Acciones que realiza el jugador (predominan)	Disparar	X	Matar a enemigos	X
	Resolver enigmas		Pelear	
	Salvar a compañeros	X	Recibir premios	
	Construir		Trabajar en equipo	X
	Hablar con otros personajes		Búsqueda de objetos para sobrevivir	
Características del juego (que se le pide al jugador)	Reflejos	X	Estrategia	X
	Psicomotricidad	X	Trabajo cooperativo	
	Competitividad		Desarrollo de la percepción espacial	X

Tabla II. Ficha de análisis de *Call of Duty: Advanced Warfare*. Fuente: elaboración propia.

FIFA 15	
Edad recomendada	+ 3

Género	Deportes
Sinopsis	Se trata de un simulador deportivo en el que el jugador tiene multitudes de opciones para interactuar con el videojuego. Desde ser el manager de su equipo e ir consiguiendo títulos y realizando fichajes para su equipo, hasta crearse un propio jugador y conseguir ser el mejor jugador de fútbol de la historia. Además de eso, el usuario también puede realizar partidos de liga, copa, etc., o puede jugar contra otra persona o incluso solo jugar un partido amistoso contra la máquina. Este año contará con una nueva función de juego aparte de las anteriormente citadas, se trata del Ultimate Team, se trata de ir consiguiendo a través de cartas el mejor equipo posible para el usuario.
Temática	La temática en este juego es clara, el deporte, concretamente el llamado “deporte rey”. Un juego que contiene las grandes ligas de fútbol del mundo como son la española, inglesa, francesa, alemana e italiana, aparte de otras muchas del resto del mundo.
Personajes	Los personajes de este videojuego son las plantillas de los equipos que aparecen en el juego. Además de los jugadores reales, FIFA 15 permite al usuario crear su propio jugador para elaborarse una carrera como futbolista profesional
Actividades y trama	La trama de FIFA 15 es cada partido que el jugador disputa en busca de algún título o de conseguir algún objetivo. Todo depende del modo de juego que elija el usuario. FIFA 15 cuenta con muchos modos de juego: partido rápido (amistosos contra la máquina o entre varios usuarios); carrera como mánager, en este modo, el jugador se pone en el papel del entrenador de un equipo que él decida y llevarlo a lo más alto, encargándose de los fichajes y contratos de los jugadores; carrera como jugador, en esta ocasión el jugador puede crear su propio personaje para llegar a ser el mejor jugador del mundo, también puede escoger un jugador ya creado; Ultimate Team, se trata de un aspecto nuevo en la saga FIFA, es un modo <i>on-line</i> , el jugador competirá contra usuarios de otras parte del mundo y podrá ir consiguiendo jugadores de los equipos rivales o comprando en subastas o sobres de jugadores; temporadas (también <i>on-line</i>), un modo de juego en el que el jugador tiene que conseguir puntos jugando contra usuarios del mundo; Liga y Copa, aquí el usuario disputará el campeonato que él decida e intentar alzarse con el trofeo.

Acciones que realiza el jugador (predominan)	Disparar		Matar a enemigos	
	Resolver enigmas		Pelear	
	Salvar a compañeros		Recibir premios	X
	Construir		Trabajar en equipo	X
	Hablar con otros personajes		Búsqueda de objetos para sobrevivir	
Características del juego (que se le pide al jugador)	Reflejos	X	Estrategia	X
	Psicomotricidad	X	Trabajo cooperativo	X
	Competitividad	X	Desarrollo de la percepción espacial	X

Tabla III. Ficha de análisis de FIFA 15. Fuente: elaboración propia.

MINECRAFT	
Edad recomendada	+7
Género	Estrategia
Sinopsis	Se trata de un juego de mundo abierto, esto quiere decir que el usuario puede moverse con total libertad por el mapa. En Minecraft el usuario va consiguiendo recursos para el hambre y la salud, construye libremente mediante cubos, explora el entorno que le rodea e incluso puede luchar contra criaturas u otros usuarios. Al principio, el juego estaba hecho para que el jugador pudiera decidir entre dos opciones, la de supervivencia, en la cual tenía que buscar los recursos para mantenerse con vida o el modo creativo, en el que el jugador tiene acceso libre a todos los

	recursos y no tenía que preocuparse por la salud y el hambre.			
Temática	La temática de este juego es la supervivencia, el jugador controla a un personaje con el cual deberá ir construyendo diferentes elementos como casas, pozos, armas, etc. y buscando víveres para comer y sobrevivir en el día a día.			
Personajes	El personaje principal del juego es llamado Steve, este será el encargado de, movido por el usuario, conseguir los objetos necesarios para seguir con vida.			
Actividades y trama	En el juego hay dos modos de juego principales: el modo supervivencia, en el cual, como se ha comentado antes el jugador trata de sobrevivir día a día, buscando objetos para combatir el hambre, crear armas, las cuales les serán útiles contra las diferentes criaturas que hay en el juego cuando es de noche; dentro del modo supervivencia, hay un modo llamado extremo, se trata de hacer lo mismo, la única diferencia es que cuando el personaje fallece, el mundo se reinicia y todo lo construido por el usuario desaparece; el segundo modo de juego es el creativo, este modo se centra en la construcción libre del mundo, el jugador no necesita buscar ningún tipo de objeto para construir ni vivir ya que no le hacen falta, solo se trata de construir.			
Acciones que realiza el jugador (predominan)	Disparar	X	Matar a enemigos	X
	Resolver enigmas		Pelear	X
	Salvar a compañeros	X	Recibir premios	
	Construir	X	Trabajar en equipo	X
	Hablar con otros personajes	X	Búsqueda de objetos para sobrevivir	X
Características del juego (que se le pide al jugador)	Reflejos	X	Estrategia	X
	Psicomotricidad	X	Trabajo cooperativo	X
	Competitividad		Desarrollo de la percepción espacial	X

Tabla IV. Ficha de análisis de Minecraft. Fuente: elaboración propia.

7. COMPARATIVA

	GTA V	CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE	FIFA 15	MINECRAFT
Contiene violencia	SI	SI	NO	SI
Existe el trabajo en equipo	NO	SI	SI	NO
Desarrolla la creatividad y la imaginación	NO	NO	SI	SI
Se hace uso de estrategias para avanzar	NO	SI	SI	SI
Tiene opción multijugador off-line	NO	SI	SI	SI
Tiene opción multijugador on-line	SI	SI	SI	SI
Contiene un final de juego	SI	SI	NO	NO
Tiene diferentes niveles de dificultad	SI	SI	SI	SI

Tabla V. Ficha comparativa de los cuatro juegos anteriormente analizados. Fuente: elaboración propia.

Como se puede observar en la tabla,-los videojuegos tienen aspectos muy diferentes entre ellos, aun siendo los 4 más vendidos, diferencias como la existencia de violencia dentro del juego pero que, a la vez, como puede ocurrir en Call of Duty, se observa el fomento del

valor de la amistad o del trabajo cooperativo en misiones que requieren salvar o ayudar a un compañero.

Juegos que no tiene final concreto, como ocurre con FIFA 15 o Minecraft, en el que el jugador puede jugar sin tener que llegar a completar una historia o conseguir la resolución de una trama, al contrario que en los otros dos juegos también analizados, en los que sí hay un final de historia, aunque luego el usuario/jugador puede seguir realizando misiones o jugar sin tener que seguir las misiones o niveles que se le van presentando.

Al encontrarnos con la variable del desarrollo de la creatividad y la imaginación, observamos que en dos juegos si está presente: en el caso de Minecraft se trata de que el usuario, en uno de los modos que tiene el juego, construya según desee e invente herramientas para poder realizar más acciones; en el caso de FIFA 15, quizás parece extraño que esta variable se de en un simulador deportivo, pero el jugador se puede poner en la piel de un entrenador e ir imaginando su equipo de ensueño para poco a poco conseguirlo, jugar creando su propio estilo de juego y sus propias tácticas y estrategias.

A destacar también tenemos la opción multijugador de estos cuatro juegos, esto permite que pueda existir un trabajo en equipo y que una de las prioridades del uso de estos juegos sea las relaciones entre los diferentes jugadores, lo que conlleva que las partidas aumentan la diversión y el compromiso por parte de los diferentes usuarios. Muchos de estos juegos, como es el caso de Call of Duty y Minecraft, o el modo cooperativo o competitivo del FIFA 15, son en versión *on-line*, lo que permite que estos valores no solo se den jugando en el mismo lugar, sino también a distancia, esto lleva a niños y niñas a socializar con gente fuera de su círculo de amigos y conocer a más gente.

8. CONCLUSIONES

Como se ha podido observar en la exposición de resultados, se pueden obtener varias conclusiones de este análisis:

- Aunque los juegos analizados tengan contravalores, como la violencia, podemos encontrarnos también con valores como la amistad o el trabajo en equipo, algo que se centra en nuestro primer objetivo.
- Los videojuegos y la educación son compatibles, los videojuegos desarrollan la creatividad y la imaginación de los niños, además de los reflejos y la duración de la atención sobre una cosa concreta, además, también desarrollan la psicomotricidad, ya que el niño debe realizar las acciones rápidamente.
- Los videojuegos pueden llegar a ser utilizados para educar como se ha podido ver en la aplicación mencionada Minecraft Edu, y son una gran herramienta que ayuda a captar la atención de los jóvenes y les motiva más a la hora de aprender, de manera que podemos conectarlo con lo que buscamos en el objetivo 3 y 4.

- Los videojuegos fomentan aspectos pedagógicos, como son el trabajo cooperativo y la resolución de problemas, algo que viven los niños en la edad escolar cada día.
- Algunos videojuegos, como el caso de dos de los citados en el análisis, son sin final, esto quiere decir que el juego no tiene un final cerrado, por lo que el usuario puede estar jugando todo el tiempo que él quiera sin terminar una historia o tener que llegar a un punto concreto, sino que puede andar con total libertad durante el período que dure su entretenimiento.

Atendiendo al análisis realizado y a la comparación entre juegos, queda claro que muchos juegos no presentarían muchos aspectos educativos en cuanto a la temática y trama que plantean algunos de estos juegos, sin embargo son muchos aspectos positivos y muchos valores que desarrollan los niños y niñas con el entretenimiento lúdico de los videojuegos y que incluso algunos de ellos son llevados a cabo para la enseñanza, y que incluso sin ser llevados a cabo a conciencia, realizan un aspecto positivo en su etapa educativa, por lo tanto, y como se comentaba anteriormente en la hipótesis, los videojuegos son adecuados para la educación.

9. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

9.1. Referencias bibliográficas

Benito García, J.M. (2006). El mercado de videojuegos: unas cifras. *Icono 14*, 1(4), 1-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v4i1.396>

Bustamante, E. (ed.) (2011). *Las industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*. Barcelona: Gedisa.

Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.

Cuello, A. B. (2006). Los videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (216), 32-36.

Cuesta Cambra, U. y Menéndez Hevia, T. (2006). La percepción del personaje y su construcción psicológica. En F. García (Coord.), *Narrativa Audiovisual* (pp. 49-68). Madrid: Laberinto.

García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.

Gil-Juárez, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC

Gallego-Arrufat, M.J. (2014). *Tendencias y retos de la investigación en Tecnología Educativa*. *Revista de Educación mediática y TIC*, Edmetic, 3 (2), 3-6. Recuperado de <http://www.uco.es/servicios/publicaciones/revistas/index.php/edmetic/article/view/251>

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

López Herrerías, J.A. (2014). *Enseñar y aprender competencias*. Málaga: Aljibe.

Muros, B. Aragón, Y. y Bustos, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 40, 31-39. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>

Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Un revisión de los estudios más significativos. *Píxel-Bit: Revista de medios y educación*, 26, 55-67.

Sánchez-Navarro, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n26/n26art/art2605.htm>

Prensky, M. (2010) *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Distribuidora SEK.

Ruiz, M. y Díaz, B. (2010) *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.

Torné, M. y Gil-Juárez, A. (2009). Los videojuegos como herramienta de socialización en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación. En A. Gil y M. Vall-Llovera, *Género, TIC y videojuegos* (pp. 31-56). Barcelona: UOC.

9.2. Webgrafía

Call of Duty <https://www.callofduty.com/es/advancedwarfare/sp>

Pan Europe Game Information (PEGI) www.pegi.info

Rockstar Games <http://www.rockstargames.com/V/es/info/mft>

Aplicación MinecraftEDU <http://minecrafteu.com/>

9.3. Juegos citados

Animal Crossing (2001). Nintendo.

Broken Sword (1996). Revolution Software.

Call of Duty: Advanced Warfare (2014). Activision, Square Enix.

Fifa 15 (2014). EA Sports.

Grand Theft Auto V (2013). Rockstar Games.

Los sims (2000). Electronic Arts.

Minecraft (2009). Mojang AB, Microsoft Studios, Sony Computer Entertainment.